



**KONAMI**

The image shows the title screen of the video game PES 2013. The background is a dynamic, abstract design with diagonal stripes in yellow and dark blue, accented with thin white and light blue lines. In the center, the text "PES 2013" is prominently displayed. "PES" is in a large, bold, black sans-serif font, while "2013" is in a large, bold, red sans-serif font. Above the year "2013" is a horizontal row of eleven small, grey, five-pointed stars. Below "PES 2013", the words "PRO EVOLUTION SOCCER" are written in a smaller, black, sans-serif font, following the curve of the central text. In the bottom left corner, the Konami logo is visible, consisting of the word "KONAMI" in a stylized, white, blocky font with blue outlines, set against a dark blue background.



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT**

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



# **PES 2013**

## **PRO EVOLUTION SOCCER**

<b>Comment démarrer</b>	<b>05</b>	<b>Plan de jeu</b>	<b>12</b>
<b>Menu principal</b>	<b>06</b>	<b>Écran de match</b>	<b>15</b>
• Modes de jeu	06	<b>Commandes générales</b>	<b>16</b>
• Modifier	07	• Commandes de base	16
• Information	07	• Commandes évolutives	18
• Galerie	07	• Commandes de débutant	20
• Options	07	• Commandes avancées	23
<b>Le Widget</b>	<b>08</b>	<b>Connexion à Xbox LIVE (Mode En Ligne)</b>	<b>28</b>
<b>myPES 2013</b>	<b>09</b>	<b>Crédits</b>	<b>30</b>
<b>Données personnelles</b>	<b>10</b>	<b>Assistance Produit</b>	<b>31</b>

Merci d'avoir acheté PES 2013 de KONAMI. Avant de commencer à jouer, nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel.

Nous vous conseillons également de le conserver précieusement, pour pouvoir le consulter ultérieurement. Les captures d'écran illustrant ce manuel proviennent de la version anglaise du jeu.

**REMARQUE : KONAMI ne réédite pas ses manuels.**


KONAMI vise constamment à améliorer ses produits. Il peut par conséquent exister de légères différences entre deux produits selon leur date d'achat.

**PES 2013 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy**


**REMARQUE :** Ce jeu vous est proposé en Dolby Digital 5.1 surround. Connectez votre Microsoft Xbox 360 à une installation utilisant la technologie Dolby Digital, à l'aide d'un câble optique numérique. Reliez le câble optique numérique à un câble audio/vidéo haute définition Xbox 360, à un câble audio/vidéo haute définition VGA Xbox 360 ou à un câble audio/vidéo S-Vidéo Xbox 360. Dans le menu « Système » de l'interface Xbox 360, sélectionnez « Paramètres console », puis « Options audio » et « Sortie numérique ». Pour finir, choisissez « Dolby Digital 5.1 » pour apprécier la qualité du son surround.

Dolby and the double-D symbols are trademarks of Dolby Laboratories.





©2012 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment GmbH. Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Si c'est la première fois que vous jouez à ce jeu, appuyez sur  lorsque vous êtes sur l'écran de titre. Vos Données de système seront alors créées et vous pourrez sélectionner un niveau de difficulté. Veuillez créer vos Données de système maintenant. Si vous disposez d'un accès Internet et que vous voulez faire des matchs en ligne, vous pouvez maintenant passer à la préparation pour le jeu en ligne (page 28). Ensuite, vous pourrez essayer l'« Entraînement de performance » qui a été conçu pour vous aider à améliorer votre maîtrise du jeu. Si vous découvrez PES et que vous ne savez pas comment frapper, dribbler ou défendre, c'est l'occasion rêvée d'apprendre. Si vous souhaitez passer l'entraînement, vous serez amené au Menu principal, où vous pourrez sélectionner un mode de jeu et commencer à jouer.


La prochaine fois que vous lancerez le jeu, vos données de jeu seront automatiquement chargées et vous pourrez accéder à l'Entraînement de performance depuis le menu principal.

**REMARQUE :** toutes les commandes indiquées dans ce manuel partent du principe que vous avez choisi de contrôler le « déplacement du joueur » avec le joystick gauche () uniquement, ce qui est le réglage par défaut du jeu. Pour plus d'informations, veuillez vous référer voir page 10.

## REMARQUES AUX JOUEURS DÉBUTANTS

Utilisez les touches directionnelles () ou le joystick gauche () pour faire votre sélection, la touche  pour valider et la touche  pour annuler ou revenir aux écrans précédents.

Si vous avez besoin de conseils sur les commandes des menus, il suffit de regarder au bas de l'écran où s'affichent un certain nombre d'aides. Si vous n'êtes pas sûr de ce que fait une option, laissez le pointeur dessus quelques instants. Vous saurez alors ce qu'elle fait en lisant le contenu de la fenêtre contextuelle qui s'affichera sous l'option.

Lorsque l'icône d'aide s'affiche au bas de l'écran, vous pouvez afficher les textes d'aide sur la manière de jouer ou la fonction de l'écran affiché en appuyant sur .

## INFORMATIONS IMPORTANTES RELATIVES À LA SAUVEGARDE DES DONNÉES

Votre progression est sauvegardée automatiquement à certains points du jeu, y compris après le coup de sifflet final d'un match.

## INFORMATIONS IMPORTANTES À PROPOS DES DONNÉES DE LIGUE DES MASTERS

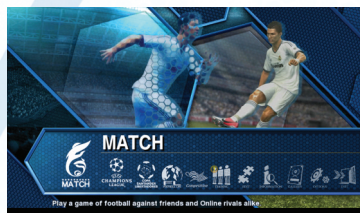
Vous avez toujours rêvé d'affronter vos amis pour savoir qui a la meilleure équipe de Ligue des Masters ? Il vous suffit de sauvegarder vos Données d'équipe sur un média de stockage et de l'emporter chez un ami. Une fois que vous aurez copié les données sur le système de votre ami, il vous suffit d'aller à « Sélection d'équipe / Données d'utilisateur ». Attention : si les deux sauvegardes de données de Ligue des Masters ont le même nom, comme par exemple Données d'équipe 01, vous risquez d'écraser les données de votre ami. Pour éviter cela, vous pouvez changer le nom des données en les sauvegardant ailleurs en Ligue des Masters.



## ÉCRAN DU MENU PRINCIPAL

Le Menu principal donne accès à tous les modes de jeu, fonctions et options de PES.

Une nouvelle barre de widget est affichée en haut de l'écran qui vous permet d'organiser facilement vos matchs en ligne avec d'autres joueurs (voir page 08)



### MATCH

Jouez contre ou avec vos amis ou le système ou regardez tout simplement deux équipes contrôlées par le système s'affronter sur le terrain. Vous pouvez également sélectionner un match en ligne.



### UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Affrontez l'élite du football européen avec le mode exclusif UEFA Champions League. Votre équipe est-elle assez forte pour passer la phase de groupe ? Tiendrez-vous lors des phases à élimination ? Deviendrez-vous un club d'élite en Europe et soulèverez-vous la coupe dont rêve chaque joueur, chaque entraîneur et chaque supporter ?



### COPA SANTANDER LIBERTADORES

Sélectionnez une équipe d'Amérique latine de votre choix et lancez-vous dans le défi de soulever la Copa Santander Libertadores tant convoitée !



### FOOTBALL LIFE

Choisissez « Football Life » pour participer au mode de jeu le plus relevé que PES puisse vous offrir.

**Ligue des Masters :** participez au mode « Ligue des Masters », un des modes Ligue les plus détaillés et les plus appréciés de tous les jeux de football. Développez vos joueurs, renforcez votre équipe par des transferts et gérez votre club. Guidez-les des premiers succès à domicile jusqu'à la gloire internationale en UEFA Champions League ou en UEFA Europa League. Rien ne peut l'égaler.

**Vers une légende :** ce mode difficile permet de développer la carrière complète d'un joueur que vous concevez. Si vous obtenez de bonnes performances, votre réputation progressera, ce qui aura pour résultat de vous offrir des opportunités de transfert vers d'autres clubs. Votre nom restera-t-il dans l'histoire ?

**Ligue des Masters en ligne :** la version en ligne de la célèbre Ligue des Masters offre encore plus d'excitation et vous tiendra en haleine durant de nombreux mois. Elle a la même structure que sa version hors ligne, mais en affrontant les autres joueurs en ligne !



### COMPÉTITION

*Compétition* Profitez de diverses compétitions en coupe, en ligne ou hors ligne.



## COMMUNAUTÉ EN LIGNE

Retrouvez des amis en ligne et jouez toutes sortes de matchs suivant des règles et des règlements différents.

**REMARQUE :** la fonction de Communauté en ligne sera ajoutée au jeu au moyen d'une mise à jour gratuite en ligne.



## ENTRAÎNEMENT

Le moyen idéal de vous perfectionner avec les nombreuses techniques et pratiques du football. Apprenez à maîtriser les commandes du jeu au moyen des tutoriels de l'« Entraînement de performance » ou sélectionnez « Entraînement libre » qui vous permet de tester des situations de jeu réelles de la manière dont vous le souhaitez. Pour rendre l'entraînement encore plus réaliste, sélectionnez Plan de jeu dans le Menu pause. Puis choisissez les joueurs de réserve de l'équipe adverse en appuyant sur **X** et en sélectionnant « Participation ».



## MODIFIER

Le mode Modifier vous permet de modifier ou de créer joueurs, emblèmes, noms de compétitions ou de choisir vos chants de supporters. Vous pouvez même créer vos propres stades et terrains.

### REMARQUE :

- Les joueurs modifiés apparaissent dans tous les modes de jeu hors ligne et les maillots dans les modes hors ligne et en ligne.
- En sélectionnant « Charger », vous pouvez charger et appliquer les Données modifiées de PES 2012. Les données des autres modes ne peuvent pas être utilisées de cette manière. N'oubliez pas que l'application des Données modifiées de PES 2012 écrasera les Données modifiées que vous aurez pu avoir créées dans PES 2013.



## INFORMATION

Surveillez ce menu pour les dernières informations en ligne et obtenir les tout derniers Packs de données.



## GALERIE

Pour voir les réussites, les succès, les résultats et les ralentis que vous avez sauvegardés.



## OPTIONS

Le menu Options permet de modifier les Réglages de données personnelles, les Réglages en ligne, les Réglages système et la Gestion des musiques

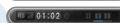


Le widget permet de préparer vos matchs en ligne avec les membres de votre communauté et de discuter avec eux, même si vous jouez à des modes différents.


Pour utiliser le widget, vous devez être en ligne (voir page 28).

#### L'affichage de la barre du widget









 Le widget est disponible, appuyez sur  pour l'afficher.

 Le widget n'est pas disponible, ou bien vous n'êtes pas connecté à Internet.





#### Ouverture du widget

Pour ouvrir le widget, appuyez sur  lorsque la barre du widget est affichée. Sélectionnez une des icônes ci-dessous pour voir ce que le widget permet de faire.





#### Commandes du widget

-  : afficher ou masquer la barre du widget
-  /  : sélectionner une option
-  /  : défilement
-  : confirmer une sélection
-  /  : changer de Liste de communauté

#### Avant de rejoindre une session

-  Chercher un match de communauté ou un match libre
-  Chercher un match libre multijoueur
-  Chercher un match entre communautés
-  Voir la Liste des utilisateurs

#### Après avoir rejoint une session

-  L'hôte démarre la session, les participants accèdent au Menu en ligne.
-  Invitation d'autres joueurs à la session
-  Quitter la session
-  Console de chat (désactivée si le contrôle parental est activé).

#### REMARQUE :

- La fonction widget sera ajoutée au jeu au moyen d'une mise à jour gratuite en ligne.
- S'il n'y a pas de session que vous puissiez rejoindre, le widget en crée automatiquement une pour vous. Le terme session se rapporte à une situation de synchronisation entre vous et d'autres membres de la communauté avec lesquels vous allez jouer.
- Pour plus de détail sur les icônes de widget, veuillez vous reporter aux textes d'aide en ligne.

myPES 2013, ou myPES pour faire court, est une application Facebook que vous pouvez facilement relier à PES 2013. myPES vous permet de poster vos résultats, de les gérer et d'accéder à des tableaux d'informations et de classement vous permettant d'affronter des amis et d'autres joueurs du monde entier. L'application vous aidera également à améliorer votre jeu.

Et le meilleur : myPES est entièrement gratuit.

#### Connectez-vous

En supposant que vous avez déjà un compte Facebook, il vous suffit d'activer votre compte myPES ou d'en créer un nouveau dans « Réglages de données personnelles / Réglages myPES ». Ensuite, il ne vous reste plus qu'à installer myPES sur votre compte Facebook et de l'enregistrer. Pour plus de détails, reportez-vous au texte d'aide en ligne ou au site officiel du jeu.

#### Affrontez-les

- Affrontez vos amis Facebook pour les premières places en Ligues privées
- Devenez le numéro 1 du Classement global myPES
- Partagez vos résultats de match avec vos amis sur votre mur Facebook
- Créez des groupes ou rejoignez-en d'autres pour rencontrer de nouveaux joueurs de PES
- Débloquez de nombreux badges et relevez de nombreux défis

#### Comparez-vous

- Comparez vos résultats et votre style aux autres joueurs de PES
- Trouvez des adversaires grâce à vos statistiques myPES et à votre classement
- Comparez vos statistiques personnelles dans les statistiques globales myPES
- Analysez vos statistiques pour améliorer votre style

#### REMARQUE :

- La fonction myPES sera ajoutée au jeu au moyen d'une mise à jour gratuite en ligne.
- myPES pour Facebook fonctionne dans tous les navigateurs Internet pour ordinateurs, tablettes et smartphones.

Connectez-vous avec l'application officielle myPES 2013 pour Facebook  [www.facebook.com/PES](http://www.facebook.com/PES)

Facebook est un service de réseau social fourni par Facebook, Inc.



Les données personnelles sont un ensemble de données de sauvegarde propre à chaque utilisateur contenant réglages de curseur et configuration des touches. Vous pouvez ainsi charger facilement vos préférences avant le début d'un match. Les données personnelles peuvent être exportées sur un média de stockage vous permettant ainsi de les emmener partout avec vous. De la sorte, si vous allez faire une partie chez un ami, emportez vos données personnelles qui seront facilement chargées sur le système de votre ami.



**REMARQUE :** les données personnelles peuvent être créées ou modifiées dans « Réglages de données personnelles » du menu principal ou dans l'option « Choix du côté » avant le début d'un match.

## DONNÉES PERSONNELLES

**Nom des données personnelles :** choisissez un nom qui vous convient.

**Configuration des touches :** choisissez parmi un certain nombre de commandes de joueur et d'équippers ainsi que de disposition de la manette correspondant à vos préférences.

- **Déplacement du joueur :** choisissez entre **L** + **C**, **L** (réglage par défaut hautement recommandé) et **C**.
- **Commandes de coéquipiers :** choisissez entre « Assisté » (appuyez sur **R** puis poussez sur **B** pour choisir un joueur qui se mettra alors à courir en ligne droite, ou « Manuel » (appuyez sur **R** puis appuyez sur **B** pour sélectionner un joueur que vous contrôlerez complètement avec **B**, tandis que vous gardez le contrôle de votre joueur actif avec **L**).
- **Type de commande :** sélectionnez votre type de commande préféré. Pour plus de détails, reportez-vous au diagramme de configuration à l'écran.

**Paramètres de soutien :** choisissez comment changer de curseur (la manière dont vous passez d'un joueur contrôlé à un autre), le « Nom du curseur » (paramètres d'affichage) et le niveau d'« Assistance à la passe ». Plus le niveau est élevé, plus les passes ont tendance à suivre et à viser les joueurs de la même équipe. Si le niveau est à zéro, vous pourrez effectuer les passes manuelles sans avoir à maintenir **LT**.

Voici les Paramètres de réglage de curseur disponibles :

- **Assisté :** le curseur change de joueur automatiquement. Vous pouvez le neutraliser en appuyant sur **LB**.
- **Semi-assisté :** le curseur change automatiquement uniquement lorsque l'équipe attaque. En défense, les changements de curseur s'effectuent manuellement en appuyant sur **LB**.
- **Non-assisté :** le curseur reste verrouillé sur un joueur tant que vous n'appuyez pas sur **LB**.
- **Fixe :** le curseur reste verrouillé sur le jouer de champ sélectionné.

## MENU DES PARAMÈTRES DE DONNÉES PERSONNELLES (SUITE)

Deux nouvelles options ont été ajoutées à la fonction Passe et Tir manuel (voir page 18) :

- **Tir manuel :** si la fonction est activée, vous pourrez effectuer des tirs manuels sans avoir à maintenir **LT**.
- **Guidage manuel :** activez cette fonction pour afficher le Guidage manuel qui indique la trajectoire du ballon quand vous tirez ou passez. Ne s'applique que si le joueur marqué par le curseur est en possession du ballon.

Vous pouvez également choisir si vous désirez ou non une assistance dans le contrôle des joueurs. Si vous l'activez, les joueurs passent, frappent et dégagent automatiquement.

L'assistance s'applique également aux tacles glissés avec les paramètres supplémentaires suivants : jamais (off), occasionnellement suivant la situation (normal), fréquent (difficile).

**Combinaisons de feintes :** les combinaisons de feintes permettent d'associer jusqu'à quatre feintes en appuyant sur la touche **LB** et **B**, **P**, **LB** ou **C**.

Sélectionnez l'option Combinaison de feintes dans les Données personnelles pour créer un nouvel enchaînement de feintes ou modifier un enchaînement existant.

Pour créer un nouvel enchaînement, choisissez la direction sur le **B**, comme par exemple, **B** puis associez jusqu'à quatre feintes pour créer votre enchaînement. Quand le résultat vous convient, vous pouvez lui donner un nom. Enfin, il ne vous reste plus qu'à activer en sélectionnant « Attribuer les commandes ».

**REMARQUE :** pour sauvegarder des Enchaînements de feintes que vous avez assignées à une manette particulière avec votre Plan de jeu, sélectionnez « Gestion des données » suivi de « Sauvegarder » (voir le Menu Plan de jeu page 14). Lorsque vous jouez à plusieurs par équipe, chaque utilisateur peut employer ses propres enchaînements de feintes en sélectionnant ses Données personnelles.

**Importer :** importe vos Données personnelles depuis votre média de stockage.

**Exporter :** exporte vos Données personnelles vers votre média de stockage.

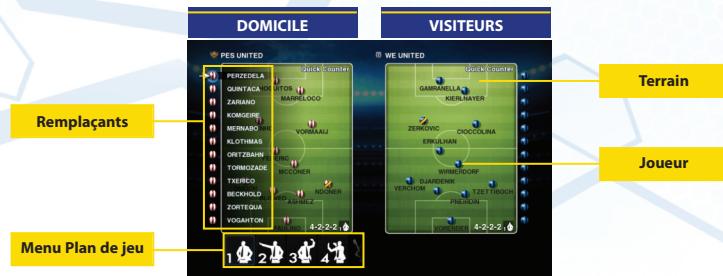


## PARAMÈTRES DE PLAN DE JEU

Les Réglages assistés vous permettent de créer un Plan de jeu en sélectionnant quelques mots clés. Quand vous avez terminé, appuyez sur la touche **B** pour revenir au Menu de match. Lorsque vous vous serez familiarisé avec les finesses de la création d'un plan de jeu, essayez donc de créer le vôtre de toutes pièces.

En parties multijoueur, la manette avec laquelle l'utilisateur peut modifier le Plan de jeu est dite « Leader », cela correspond à la manette ayant le plus petit numéro.

Le Plan de jeu est accessible en cours de match à partir du Menu pause.



Appuyez sur **LB** / **RB** pour changer l'affichage du terrain :



Les icônes ci-dessous peuvent être affichées à côté des icônes de maillot.

- Carton jaune
- Carton rouge
- Appelé en match international
- Blessure grave
- Blessure légère
- Retour en pleine forme
- État de blessure peu clair

Dans Poste / Note globale, les joueurs disposant de Cartes de style de jeu sont indiqués par une étoile, voir page 13. Les performances des joueurs sont classées de A (le meilleur) à E (le moins bon).

## AFFICHAGE DES INFORMATIONS DE JOUEUR

Pour voir les informations sur un joueur sur le terrain, placez le curseur au-dessus du joueur et appuyez sur **A**. Cela affiche son nom, son numéro, son poste actuel et sa note globale (A étant la plus élevée et E la plus basse.) Si vous appuyez sur **Y**, vous verrez des caractéristiques simplifiées dans lesquelles les capacités du joueur sont réparties en quatre catégories (Technique, Vitesse, Résistance et Physique) ainsi que les Cartes de style de jeu ou les Cartes de talent qu'il possède. Pour voir ses caractéristiques détaillées, sélectionnez une des quatre catégories mentionnées.

Si vous décidez de changer un joueur de poste, son nouveau poste sera affiché à droite de l'actuel.

### Cartes de Style de jeu et de Talent

Certains joueurs possèdent des cartes de Style de jeu ou de Talent qui leur donnent un avantage unique sur leurs adversaires. Pour voir quelles cartes possède un joueur, sélectionnez-le et appuyez sur **Y**. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Aide en jeu.

## CHANGER LES POSTES ET EFFECTUER DES CHANGEMENTS

Pour changer le poste d'un joueur sur le terrain, placez le curseur dessus et appuyez sur **A** pour le saisir. Lorsque vous l'avez placé à son nouveau poste, appuyez de nouveau sur **A**.

Lorsque vous sélectionnez le joueur, une portion du terrain passe en surbrillance. Elle indique l'endroit du terrain où le joueur devrait jouer en fonction de son poste.

Pour effectuer un changement, saisissez le joueur que vous voulez sortir en appuyant sur **A**, déplacez le curseur sur le joueur qui doit prendre sa place, puis appuyez de nouveau sur **A** pour confirmer.



### REMARQUE :

- Les postes des joueurs sont automatiquement déterminés par leur position sur le terrain.
- Notez que chaque formation a un minimum et un maximum de joueurs prédéterminés pour certains postes. Si vous ne parvenez pas à placer un joueur au poste que vous voulez, allez voir du côté de votre formation.

## PARAMÈTRES DU MENU JOUEUR

Pour accéder aux réglages du menu joueur, sélectionnez un joueur sur le terrain et appuyez sur la touche **X**. Vous aurez le choix entre les options suivantes :

- **Choisir position** : pour choisir manuellement le poste du joueur.
- **Choisir capitaine** : sélectionne le joueur choisi comme capitaine.
- **Réglages de marquage** : choisir quel joueur adverse le joueur va marquer individuellement.
- **Participation** : fait participer le joueur choisi aux sessions d'entraînement (uniquement en Entraînement libre).



## MENU DU PLAN DE JEU

Affinez votre Plan de jeu.

**REMARQUE :** dans les Réglages de données personnelles, vous pouvez modifier les commandes pour la sélection de « Tactiques définies » et « Assistance tactique ».



### Tactiques définies 1, 2, 3, 4

Déterminez vos tactiques définies. Vous pouvez créer jusqu'à quatre tactiques définies dont une sera automatiquement utilisée au cours d'un match.

Pour créer une tactique définie, vous devez choisir une formation, puis régler les différentes options;

**REMARQUE :** le choix de certaines tactiques peut imposer des restrictions sur le choix des curseurs pouvant être ajustés. Le Plan de jeu affiché dans le Menu pause en cours de match correspond à la tactique définie active (Tactique définie 1 avant le coup d'envoi).

### Assistance tactique

Choisissez si vous voulez que des options tactiques telles que Piège du hors-jeu, Remplacements, Changement de formation ou changement du niveau offensif se fassent automatiquement en cours de partie. Vous pouvez également choisir quelles tactiques vous voulez assigner aux touches directionnelles (⬅) et sélectionner votre onze de départ automatiquement.

**REMARQUE :** certaines tactiques ne peuvent pas être utilisées dans certaines situations.

### Réglage des coups francs

Choisissez le joueur qui frappera les coups de pieds arrêtés. Dans « Joueurs joignant l'attaque » vous pouvez déterminer les défenseurs qui monteront en attaque lors de coups francs.

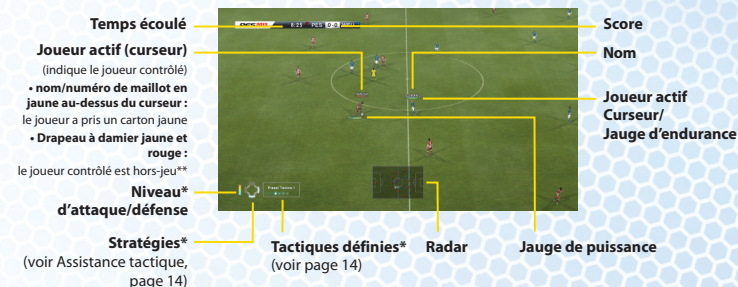
### Gestion des données

Sauvegarder ou charger votre Plan de jeu.

### Mode entraîneur

Donnez des indications tactiques tandis que le système s'occupe de contrôler les joueurs sur le terrain.

Cette section vous présente le contenu et les fonctions des différents écrans que vous pouvez rencontrer durant un match. Allez sur « Réglages système » / « Réglage d'écran de match » à partir du Menu principal ou du Menu pause pour configurer l'affichage suivant vos préférences.



\*n'est affiché qu'un court moment lors du changement. Pour les commandes, voir page 27

\*\*seulement si le curseur est réglé sur Fixe

## JOUEUR CONTRÔLÉ – BARRES ET JAUGES



**Joueur actif :** le joueur actif contrôlé est marqué par une barre (appelée « curseur ») située au-dessus de sa tête. Chaque utilisateur a sa couleur propre, ce que vous pourrez voir en choisissant votre côté.

**Jauge d'endurance :** sous la barre de joueur actif, vous trouverez la jauge d'endurance (si elle a été activée dans le Menu de réglage de l'écran de match.) Le vert indique une bonne endurance, le rouge indique que le joueur dispose de peu d'endurance.



**Jauge de puissance :** la jauge de puissance s'affiche sous le joueur quand vous préparez une passe ou un tir. Plus vous maintenez la touche correspondante enfoncée, plus la jauge se remplit et plus la frappe sera puissante. La couleur de la Jauge de puissance change en cas de passe ou de tir manuel.



**Guidage manuel :** indique la trajectoire des passes et tirs manuels. Pour désactiver la Guidage manuel, allez dans « Réglages de données personnelles ».

## ICÔNES D'ÉVÉNEMENTS



Revient au jeu  
(pas de blessure)



Revient au jeu  
(blessure légère)



Ne revient pas jouer  
(blessure)



Coup franc indirect



Remplacement  
(sort/entre)



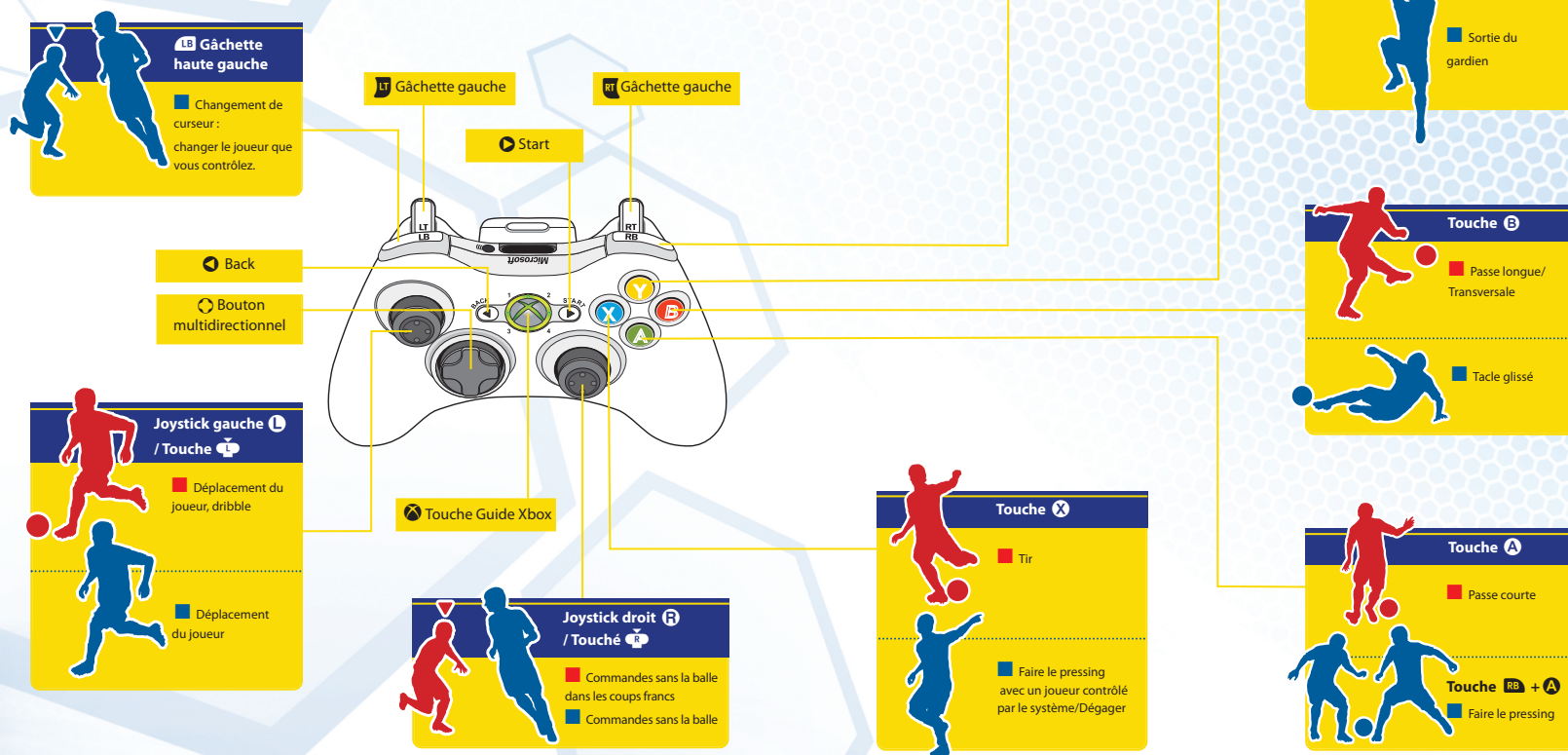


Les pages de commandes de ce manuel proposent un très grand nombre de commandes de feintes et de techniques. Mais il en y a bien plus encore ! Référez-vous à la « Liste des commandes » du Menu pause pour plus de détails.

Pour toutes les commandes indiquées, l'utilisation du joystick gauche (L) peut être remplacée par les touches directionnelles (D). Pour paramétrer les commandes des touches, sélectionnez « Configuration des touches » dans « Options/Données personnelles », (voir page 10).

### ■ Commandes d'attaque

### ■ Commandes de défense



\*Les fonctions bouton et s'obtiennent en appuyant sur le joystick correspondant.



#### REMARQUE :

avant de commencer à lire, assurez-vous de ce qui suit :

- Tous les déplacements de joueur illustrant les pages de commandes partent du principe que vous avez choisi de contrôler tous les Déplacements du joueur avec le joystick gauche (L).
- Tous les mouvements du joystick droit (R) ou du joystick gauche (G) partent du principe que le joueur se déplace de la gauche vers la droite.
- Les nouvelles commandes sont marquées **NEUF**, les commandes modifiées **NEUF**.

### DÉCOUVREZ LE NOUVEAU SYSTÈME DE COMMANDES ÉVOLUTIVES

#### PASSE MANUELLE

Avec la passe manuelle, vous maîtrisez totalement la trajectoire du ballon.

Passe manuelle Maintenir **LT** + **L** + **A** (ou **Y**)

Passe manuelle longue Maintenir **LT** + **L** + **B**

Passe longue lobée Maintenir **RT** + **B**

**REMARQUE :** Si vous réglez « Assistance de passe » à zéro dans Réglages de données personnelles, vous pourrez effectuer les passes manuelles sans avoir à appuyez sur **LT**.

#### TIR MANUEL

Prenez le contrôle total des frappes, de leur hauteur, de leur direction et de leur puissance.

**NEUF** Tir manuel (haut) Maintenir **LT** + **L** + **X**

**NEUF** Tir manuel (bas) Maintenir **LT** + **L** + **X**, **Y**

**NEUF** Tir entre les jambes Maintenir **RT** + **X** + **L**

**REMARQUE :** Si vous activez Tirs manuels dans Réglages de données personnelles/Soutien au joueur, vous pourrez effectuer les tirs manuels sans avoir à appuyez sur **LT**.

#### DRIBBLE PRÉCIS

De nouvelles compétences qui ajoutent une nouvelle dimension aux duels.

**NEUF** Dribble précis Maintenir **RT** + **L**

#### UNE-DEUX DYNAMIQUE

Ce une-deux amélioré donne plus de fluidité au jeu.

**NEUF** Une-deux dynamique Maintenir **LB** + **A**, **B**

#### PREMIÈRE TOUCHE AFFINÉE

Vous pouvez désormais lever le ballon ou faire une feinte sur vos amortis. Une grande amélioration du jeu en une touche !

**NEUF** Amorti parfait Maintenir **RT** (juste avant que le joueur amortisse)

**NEUF** Lever de balle Maintenir **RT** (juste avant que le joueur amortisse)

**NEUF** Sombrero (après le lever de ballon), maintenir **RT** + **L**

#### NOUVELLES COMPÉTENCES

D'autres feintes à utiliser en duel.

**NEUF** Double toucher Maintenir **B** ou **G** + **L**

**NEUF** Petit pont Maintenir **RT** + **RB** + **L** (vers l'adversaire)

**NEUF** Contournement (près de l'adversaire) maintenir **RT** + **RB** + **L** ou **L**

#### DÉFENSE AMÉLIORÉE

Plus de liberté et de variation rendent la défense plus réaliste et plus tactique.

**NEUF** Pressing Maintenir **RB** + **A**

**NEUF** Disputer le ballon Maintenir **A**

**NEUF** Tacle Appuyez sur **A**, **A**

**NEUF** Suivi défensif Maintenir **RT** + **L**





## COMMANDES D'ATTAQUE

## DRIBBLER

## Dribble

Utiliser **L** pour faire dribbler le joueur que vous contrôlez dans la direction choisie.

## Dribble accéléré

Pour accélérer avec la balle, maintenir **RB** + **L**

## AMORTIR

## Amorti

Appuyez sur **L** dans la direction dans laquelle vous voulez amener le ballon contrôlé.

## PASSER

## Passe

- Passe courte : **A**
- Passe longue : **B**
- Passe en profondeur : **Y**

## CENTRER

## Centre

Utiliser **L** pour contrôler la direction, plus un des styles de centre suivants :

- Centre standard : **B**
- Centre bas : **B**, **B**
- Centre à ras de terre : **B**, **B**, **B**
- Centre aérien : Maintenir **RT** + **B**

## TIRER

## Tir

Tirez avec **X** et utilisez **L** pour diriger votre frappe. Appuyez sur **X** avant que le joueur n'amortisse la balle pour un tir direct, une tête ou une reprise de volée.

## JAUGE DE PUISSANCE

La longueur de la jauge de puissance détermine la puissance et la hauteur avec lesquelles vous frapperez ou lancerez la balle, en fonction de la durée de pression sur la touche correspondante.

Quand la puissance maximum est atteinte, l'action se déclenche automatiquement, sauf si vous l'annulez à temps pour exécuter une feinte (touche **A**), voir page 15.



## COMMANDES DE DÉFENSE

## DÉFENSE DE BASE

## NEUF Pressing

## Pressing (COM)

## Tacle glissé

## NEUF Disputer le ballon

## NEUF Tacle

## Dégagement

## COMMANDES DU GARDIEN

## Sortie du gardien

## Dégagement du gardien

## Lancer le ballon

Maintenir **L** + **RB** + **A** pour faire le pressing sur votre adversaire avec le joueur que vous contrôlez.

Maintenir **X** pour faire le pressing sur votre adversaire avec un joueur contrôlé par le système.

Appuyez sur **B** pour tenter un tacle glissé (attention, un mauvais timing peut vous valoir un carton).

Maintenir **A** pour que votre joueur défende et suive l'adversaire ayant le ballon à une certaine distance (régler avec **L**).

Appuyez sur **A**, **A** rapidement à proximité du joueur adverse ayant le ballon pour tenter de le tacle.

Appuyez sur **X** pour dégager le ballon en sécurité depuis le fond de votre moitié de terrain.

Maintenir **Y** pour que le gardien sorte de son but, et aille sur le ballon soit pour le récupérer, soit pour réduire les options du tireur.

Faire dégager le gardien avec **B** ou **X** et viser avec **L**.

Utiliser **L** pour viser un coéquipier proche et appuyez sur **A** pour lui lancer le ballon.

**REMARQUE :** notez que vous ne pouvez pas contrôler le gardien lorsque vous jouez avec un Curseur fixe, comme c'est le cas en mode « Vers une légende ».

## COMMANDES PARTAGÉES (fonctionnent en attaque comme en défense)

## Accélération

Pour accélérer, maintenez **RB** + **L**

## Changement de curseur

Appuyez sur **LB** pour déplacer le curseur sur un joueur plus proche du ballon.

## COMBINAISON DES FEINTES

Lorsque vous avez la balle, maintenez **LB** et poussez **B**, **B**, **RT** ou **B** pour exécuter une combinaison de feintes. Lorsque vous serez familiarisé avec les combinaisons, pourquoi ne pas créer les vôtres et vous procurer ainsi un avantage sur vos adversaires ? Pour plus d'informations sur les Combinaisons de feintes, voir page 11.

## EXEMPLE DE COMBINAISONS DE FEINTES

Commande	1re Action	2e Action	3e Action	4e Action
<b>LB</b> + <b>B</b>	Feinte de corps en course (D)	Feinte de Matthews (D)		
<b>LB</b> + <b>RT</b>	Feinte de corps (G)	Blocage et glissade (D)	Blocage et glissade (G)	Rappel arrière (D)



## COMMANDES DE COUPS DE PIED ARRÊTÉS

Pour donner de l'effet, appuyez sur **L** ou **LB** lorsque la Jauge de puissance est affichée.

### FRAPPE DE CORNER

Corner

Appuyez sur **B** pour frapper un corner avec une trajectoire normale.

### NEUF Corner court

Appuyez sur **A** pour faire une passe courte à un coéquipier proche que vous avez appelé avec **LB**.

### COUPS FRANCS : TIRS

Passe

Appuyez sur **A** pour une passe courte, sur **Y** pour une transversale ou sur **B** pour une passe en profondeur. Le ballon va dans la direction à laquelle le joueur fait face.

Frappe

Appuyez sur **X** pour tenter de marquer sur un coup franc.

### COUPS FRANCS : COMMANDES DU MUR

Faire sauter les joueurs

Appuyez sur **X** pour faire sauter tous les joueurs dans le mur de défenseurs.

Faire rester les joueurs sur place

Appuyez sur **A** et les joueurs formant le mur ne sautent pas et conservent leur position.

### TOUCHES

Touche

Appuyez sur **A** pour lancer la balle à un coéquipier proche. Pour lancer plus loin, maintenez la touche enfoncée plus longtemps.

### PENALTYS (la caméra se place derrière le tireur)

Tireur

Appuyez sur **X** pour tirer. La hauteur de la frappe est déterminée par la durée de pression sur la touche. Vous pouvez également orienter votre penalty en poussant **L** d'un côté ou de l'autre pendant que le joueur prend sa course d'élan. Si vous voulez lobber le gardien, maintenez **RB** en même temps.

Gardien

Poussez **L** dans la direction vers laquelle vous pensez que le tireur va frapper. Si vous relâchez **L**, le gardien restera au centre.

## COMMANDES D'ATTAQUE POUR JOUEURS CONFIRMÉS

### DRIBBLER

NEUF Dribble précis

Maintenir **RT** + **L**

Poussée courte

**RB** (deux ou trois fois en accélérant)

Poussée longue

**RB** + **RT** + **L** ou **L** ou **L** ou **L** (en accélérant)

Stopper le ballon

(Relâcher **L**) **RB**

Stopper le ballon et faire face au but

(Relâcher **L**) **RT**

NEUF Poussée

(à l'arrêt) **G**, **G** ou **R**, **R**

Sauter par-dessus un tacle

**RT** (juste avant qu'il y ait contact)

NEUF Double toucher

Maintenir **R** ou **R** + **L**

### PASSER

Talonnade

**L** + **A**

NEUF Passe longue lobée

Maintenir **RT** + **B**

Passe aérienne en profondeur

Maintenir **LB** + **Y**

Une-deux

Maintenir **LB** + **A**, **Y** (juste avant que le joueur amortisse)

Passe et déplacement

**RT** (après la passe)

Passe manuelle

Maintenir **LT** + **L** + **A** (ou **Y**)

Passe manuelle longue

Maintenir **LT** + **L** + **B**

Centre de l'arrière

Maintenir **LB** + **B**

### AMORTIR

NEUF Amorti parfait

Maintenir **RT** (juste avant que le joueur amortisse)

NEUF Lever de balle

Maintenir **R** (juste avant que le joueur amortisse)

Pivoter sans toucher de balle

Maintenir **RB** + **L** (dans la direction de déplacement de la balle)

Laisser passer le ballon

Relâcher **L**, maintenir **RB** (juste avant de recevoir le ballon)

### TIRER

Frappe contrôlée

Maintenir **RT** avant de relâcher **X** (lorsque la jauge de puissance est affichée)

Tir lobé haut

Maintenir **LB** + **X**

Tir lobé bas

Maintenir **RB** avant de relâcher **X** (lorsque la jauge de puissance est affichée)

NEUF Tir flottant

Appuyer sur **X**, puis encore **X** (au moment où le joueur frappe le ballon)

NEUF Tir entre les jambes

Maintenir **RT** + **X** + **L** (vers le joueur adverse proche)

NEUF Tir manuel (haut)

Maintenir **LT** + **L** + **X**

NEUF Tir manuel (bas)

Maintenir **LT** + **L** + **X**, **Y** (au moment où le joueur frappe le ballon)





## FEINTES ET TALENTS

## COMPÉTENCES D'ACCÉLÉRATION (près de l'adversaire)

Explosion de vitesse	(à l'arrêt) maintenir <b>RT</b> + <b>RB</b> + <b>L</b>
Explosion de vitesse (diagonale)	(à l'arrêt) maintenir <b>RT</b> + <b>RB</b> + <b>L</b> ou <b>L</b>
Course explosive	(en dribble) maintenir <b>RT</b> + <b>RB</b>
Course explosive (diagonale)	(en dribble) maintenir <b>RT</b> + <b>RB</b> + <b>L</b> ou <b>L</b>

## TECHNIQUES DE FEINTES D'ÉPAULE (à l'arrêt)

Feinte de corps	Maintenir <b>R</b> ou <b>R</b>
Feinte de Matthews	Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> ou maintenir <b>R</b> + <b>L</b>
Feinte de Matthews en glissade de côté	Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> ou maintenir <b>R</b> + <b>L</b>

## TECHNIQUES DE PASSEMENT

Passement de jambe	<b>R</b> ou <b>R</b>
Passement de jambe inversé	<b>R</b> ou <b>R</b>
Passement	(en dribble) Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> ou maintenir <b>R</b> + <b>L</b>
Faux passement de jambe	(à l'arrêt) Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> ou maintenir <b>R</b> + <b>L</b>
Passement de jambe extérieur	(à l'arrêt) Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> ou maintenir <b>R</b> + <b>L</b>

## TECHNIQUES DE PASSEMENT (à l'arrêt sauf indication contraire)

Glissé	Appuyez sur <b>R</b> ou <b>R</b>
<b>NEUF</b> Feinte L (si droitier)	Maintenir <b>R</b> + <b>L</b>
<b>NEUF</b> Rotation avec rappel arrière (si droitier)	Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> (ou <b>L</b> si gaucher)
<b>NEUF</b> Feinte de talonnade	Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> ou <b>R</b> + <b>L</b>
<b>NEUF</b> Rappel arrière avec prise à droite/à gauche	Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> ou <b>L</b> fonctionne aussi en dribble, directions inverses pour les joueurs gauchers.
<b>NEUF</b> Rebond intérieur	Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> fonctionne aussi en dribble.
<b>NEUF</b> Rebond intérieur en course sur prise diagonale	Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> ou <b>L</b> fonctionne aussi en dribble.

## AUTRES COMPÉTENCES

<b>NEUF</b> Virgule (si droitier)	(en dribble) <b>R</b> + <b>L</b> (directions inverses pour les joueurs gauchers)
<b>NEUF</b> Virgule inversée (si droitier)	(en dribble) <b>R</b> + <b>L</b> (directions inverses pour les joueurs gauchers)
<b>NEUF</b> Roulette	(en dribble) <b>R</b> ou <b>R</b> (directions inverses pour les joueurs gauchers)
<b>NEUF</b> Changement d'aile	(en dribble) <b>R</b> + <b>L</b> ou <b>R</b> + <b>L</b>
<b>NEUF</b> Lever de balle	(en dribble) Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> ou <b>L</b>
<b>NEUF</b> Pichenette arc-en-ciel	(en dribble) <b>R</b> + <b>L</b>
<b>NEUF</b> Sombrero	(après le lever de ballon), Maintenir <b>R</b> + <b>L</b> vers l'adversaire
<b>NEUF</b> Petit pont	Maintenir <b>RT</b> + <b>RB</b> + <b>L</b> (vers l'adversaire)
<b>NEUF</b> Contournement	(près de l'adversaire) Maintenir <b>RT</b> + <b>RB</b> + <b>L</b> ou <b>L</b>
Dribble latéral	Maintenir <b>RT</b> + <b>R</b> ou <b>R</b>
Ciseau latéral	Pendant un dribble latéral à gauche, maintenir <b>R</b> + <b>L</b> (ou directions inverses pour les déplacements à droite)
Passement de jambe latéral	Pendant un dribble latéral à gauche, maintenir <b>R</b> + <b>L</b> (ou directions inverses pour les déplacements à droite)



## COMMANDES DE DÉFENSE POUR JOUEURS CONFIRMÉS

### DÉFENSE AVANCÉE

#### NEUF Suivi défensif

Commandes sans la balle

### COMMANDES DU GARDIEN

Lâcher le ballon

Contrôle du gardien, en dehors des matchs en ligne

Maintenir **RT** + **L** (en faisant face à l'adversaire détenant le ballon)

**R** (vers le coéquipier dont vous voulez prendre le contrôle)

**RB** (lorsque aucune autre commande n'est utilisée)

**LB** + **R**, **L** (**LB** + **R**) de nouveau pour abandonner le contrôle)

## COMMANDES DE COUPS DE PIED ARRÊTÉS POUR JOUEURS CONFIRMÉS

Corner

- Centre bas : Maintenir **L** + **B**
- À ras de terre : Maintenir **L** + **B**

Coup franc : passe longue

- Ballon haut : Maintenir **RT** + **B**
- Ballon bas : Maintenir **L** + **B**
- À ras de terre : Maintenir **L** + **B**

Coup franc : frappe

- Tir puissant : Maintenir **RT** + **X**
- Tir modéré : **X**, **Y**
- Normal : **X**
- Tir modérément amorti : **X**, **A**
- Tir amorti : Maintenir **L** + **X**

Coup franc à effet

**X**, **X** (au moment de frapper)

Changer de tireur et de poste

**LB** + **RB** pour naviguer dans les options

2e tireur frappe les coups francs

Maintenir **LB** + **B** ou **Y** ou **X**

2e tireur passe la balle

Maintenir **LB** + **A** (ensuite le 1er tireur peut passer/tirer)

Ajouter/Retirer des joueurs du mur

**LT** (pour ajouter des joueurs à gauche) ou **RT** (pour ajouter des joueurs à droite)

Charge : Les autres joueurs sautent

**B**

Charge : Les autres joueurs restent

**B** + **A**

Aléatoire

Sans indication, les joueurs agissent aléatoirement

## TECHNIQUES ET CONTRÔLES SPÉCIAUX

NEUF Feinte de frappe 1

**B** ou **X**, **A**

NEUF Feinte de frappe 2

**A** ou **Y**, **RB** + **RT**

NEUF Première feinte 1

**A**

NEUF Première feinte 2

**RB** + **RT**

Contrôle d'un joueur lorsque la balle est en l'air

Maintenir **RT** + **L** (contrôle le joueur le plus près de la balle)

Jouer rapidement

**L** + **A** ou **Y**

Plongeon

**LB** + **LT** + **R** + **P**

Commandes de coéquipiers (assisté)\*

Maintenir **R** + **B** (dans la direction du coéquipier pour le faire courir vers la moitié de terrain adverse)

Commandes de coéquipiers (manuel)\*

Maintenir **R** + **B** (dans la direction du coéquipier, puis en prendre le contrôle complet avec **B**)

Changer les tactiques définies 1-4

Touches directionnelles **→** (voir Tactiques définies, page 14)

Activer/Annuler tactiques

Appuyez sur les touches directionnelles **↑** ou **←** ou **↓** pour activer/annuler les tactiques

Changer de niveau d'attaque

- Augmentation : Maintenir **LT** + touches directionnelles **↑**
- Réduction : Maintenir **LT** + touches directionnelles **↓**

\*Vous pouvez sélectionner l'option « Assistées » ou « Manuelles » pour le paramètres des Commandes du coéquipier. L'option par défaut est « Assistées ». Vous pouvez la modifier dans « Données personnelles / Configuration des touches ».

En utilisant « Commandes sans balle » en coups de pied arrêtés, vous pouvez prendre le contrôle de joueurs n'ayant pas le ballon en poussant **B** dans leur direction. Cela fait, vous pouvez appuyez sur **B** ou **A** pour que le tireur de coup franc lui passe la balle. Pour les remises en jeu, ce sera **A**.





## Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## PRÉPARATION AU JEU EN LIGNE ET INFORMATIONS IMPORTANTES

Pour en savoir plus sur les règles d'utilisation, l'accord de service en ligne, les informations importantes ainsi que le matériel et l'environnement réseau nécessaires, veuillez vous rendre sur le portail officiel PES 2013 à :

[www.konami.jp/we/online](http://www.konami.jp/we/online)

Pour jouer en ligne, vous aurez besoin d'un compte Xbox LIVE valide.

Une fois connecté au Mode en ligne PES, il vous sera donné un certain nombre d'informations telles que horaires de maintenance et de compétition.

Lors de votre première connexion en ligne à PES, vous devrez créer vos Données d'utilisateur. Attention, vous ne pourrez pas supprimer ces données ultérieurement. Vous pouvez ensuite commencer à jouer en gardant à l'esprit les points suivants :

- Assurez-vous que vous acceptez les accords de service lorsque vous jouez en ligne. N'oubliez pas de toujours vous montrer poli et courtois vis-à-vis des autres joueurs.
- Si vous utilisez un réseau sans fil, n'oubliez pas que les appareils tels que fours à micro-ondes ou téléphones sans fil peuvent perturber la connexion.
- NE VOUS DÉCONNECTEZ PAS intentionnellement en cours de match.
- Assurez-vous d'avoir toujours le temps de finir vos matchs.
- Jouez sérieusement, mais honnêtement !

## NOTE DE COURTOISIE

Les joueurs se voient attribuer une note de courtoisie en fonction de leur comportement en ligne. Tous les utilisateurs démarrent avec une note de A, Mais celle-ci peut baisser à force de déconnexions répétées. C est la note la plus basse et si vous l'obtenez, vous serez interdit de compétitions. À l'inverse, un grand nombre de matchs terminés ainsi qu'un niveau élevé de fair-play peut vous donner une note de AA, voire même de AAA. Donc, tant que vous jouez honnêtement vos matchs et que vous les terminez, vous verrez votre note progresser.

Si vous vous faites bannir des compétitions, vous pouvez améliorer votre niveau en terminant correctement un certain nombre de matchs.

## MESSAGE IMPORTANT AU SUJET DES ABUS ET DE LA TRICHERIE

KONAMI se réserve le droit de sanctionner ou d'interdire d'accès tout joueur qui utiliserait le chat pour insulter les autres joueurs ou serait pris à tricher. La sanction est décidée par KONAMI et peut aller d'une exclusion temporaire à une exclusion définitive du service de chat ou du jeu en ligne avec ou sans préavis. Merci de votre compréhension et de votre sportivité.

**Konami Digital Entertainment GmbH****President:** Shinji Hirano**General Manager:** Martin Schneider**Senior European Brand Managers & PES Project Leaders:** Hans-Joachim Amann & Jon Murphy**Brand Coordinator:** Martin König

**Special Thanks:** Toru Kato, Manoroito Hosoda, Kei Masuda, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Naoki Morita, Satomi Morita, Mitsuru Nakadai, Naoya Hatsumi, Ippei Nio (all KDE-J) and all members of PES Productions Borja de Altolaguirre, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Gavin Johnson and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecoplay) | Alevtina Labyuk, Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaïdan, Hampus Löfkvist & Ornella Rocchetto (UEFA) | Mark Bamber, Adam Bhatti, Alan Curdie, Suffwan Eltom & Asim Tanvir | Steve Merret (Voltage PR) and all the great PES players around the world!

**Manual Design:** an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All club names, club logos and individual players' names are the property of the respective club or person. UEFA shall bear no responsibility for the use of these names and/or logos. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark, adipeure, Predator, tango, climacool and adizero are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. F50 and speedcell are trademarks of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © 2012, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen Siegersbrunn. © The Football Association Ltd 2012. The FA Crest and FA England Crest are official trademarks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC. ©2009 JFA Licensed by OLIVEDESORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF Campeonato Nacional de Liga BBVA Producto bajo Licencia Oficial de la LFP www.lfp.es © 2002 Ligue de Football Professionnel. Officially licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers. © S.L.B. Produto Oficial Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Licensed Product of Atlético Clube Goianiense, Clube Atlético Mineiro, Esporte Clube Bahia, Botafogo de Futebol e Regatas, Sport Club Corinthians, Coritiba Foot Ball Club, Cruzeiro Esporte Clube, Figueirense Futebol Clube, Clube de Regatas do Flamengo, Fluminense Football Club, Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, Sport Club Internacional, Clube Náutico Capibaribe, Sociedade Esportiva Palmeiras, Associação Atlética Ponte Preta, Associação Portuguesa de Desportos, Santos FC, São Paulo FC, Sport Club do Recife, and Club de Regatas Vasco da Gama. © Adago, Paris 2012./Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under licence. ©2012 Konami Digital Entertainment

**ASSISTANCE PRODUIT**[games.konami-europe.com/support](http://games.konami-europe.com/support)

01 42 44 12 40

(Prix d'un Appel local)



KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.